Nintendo

GAME BOY™

DMG-ML-NOE-2

SUPER MARIO LAND™

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.

Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:
- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
- Sie können diese bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.

– Bitte informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

Wir freuen uns, daß Sie sich für die Nintendo® GAME BOY™ Spielkassette Super Mario Land™ entschieden haben.

Bitte lesen Sie sich diese Spielanleitung gründlich durch, damit Sie an Ihrem neuen Spiel mit Sicherheit viel Freude haben werden, und heben Sie dieses Büchlein für späteres Nachschlagen auf.

Inhalt

WORUM ES GEHT 3
1. BEDIENUNG DER STEUERUNG (Bezeichnungen und Funktionen der Einzelteile) 4
2. SO WIRD GESPIELT 6
3. SPIELHINWEISE 8
4. SUPER MARIO GEHEIMTRICKS 11
5. VORSTELLUNG DER SPIELFIGUREN 13

Zur Beachtung während des Betriebes
1) Bei längerer Spieldauer ist es ratsam, etwa jede Stunde 10 - 15 Minuten Pause zu machen.
2) Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden. Bitte Kassette nicht zerlegen.
3) Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, können Störungen auftreten.
4) Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
5) Heben Sie die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.

©1990 Nintendo Co., Ltd.

WORUM ES GEHT

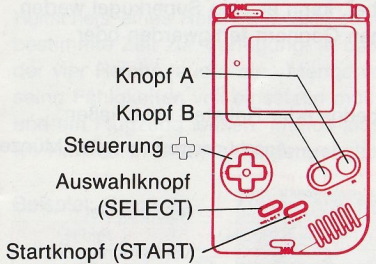
Vor langer Zeit, in einer friedlichen Welt namens Sarasaland, gab es vier Königreiche: Birabuto, Muda, Easton und Tschai. Eines Tages wurde der Himmel von Sarasaland plötzlich von einer riesigen schwarzen Wolke verfinstert. Aus dieser Wolke erschien das bisher unbekannte Weltraumungeheuer Tatanga. Tatanga hypnotisierte die Menschen in all diesen Königreichen und konnte sie so beeinflussen, wie er wollte, bis er ganz Sarasaland in seine Gewalt gebracht hatte. Jetzt möchte er Prinzessin Daisy von Sarasaland zu seiner Königin haben und sie heiraten.

Mario erfuhr von all diesen Vorfällen. Er machte sich auf den Weg in das Königreich Tschai, wo Prinzessin Daisy gefangengehalten wird, und er hat sich vorgenommen, in Sarasaland wieder Ordnung zu schaffen.

Wird Mario in der Lage sein, Tatanga zu besiegen, das Volk seiner kosmischen Hypnose zu entledigen, und Prinzessin Daisy zu retten? Alles hängt von Ihren und Marios Fähigkeiten ab. Alles Gute!

1. BEDIENUNG DER STEUERUNG

Bezeichnungen und Funktionen der Einzelteile



Steuerung

- Nach rechts gehen. (Zum Beschleunigen gleichzeitig Knopf B drücken.)
- Ducken (nur Super-Mario)
- Nach links gehen. (Zum Beschleunigen gleichzeitig Knopf B drücken.)

Knopf A

Springen

—Wenn Sie Knopf A drücken, springt Mario hoch.

Torpedos oder Raketen abfeuern

—In bestimmten Gegenden können Sie Raketen oder Torpedos abfeuern.

Knopf B

Laufen

—Mit Anlauf (Beschleunigen) kann Mario höher springen.

Superkugel

—Sobald Mario eine Superblume gepflückt hat, kann er eine Superkugel werfen.

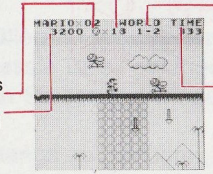
*Durch die Superkugel kann Mario mit einigen Gegnern fertigwerden oder Münzen bekommen.

Torpedos und Raketen

—In bestimmten Gegenden kann Mario Torpedos oder Raketen abschießen.

Startknopf

Mit diesem Knopf beginnt man das Spiel.



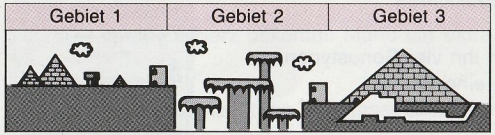
Pause

Wenn Sie das Spiel unterbrechen wollen, drücken Sie auf den Startknopf. Wenn Sie noch einmal auf Start drücken, geht das Spiel weiter.

2. SO WIRD GESPIELT

Der Spielverlauf geht von links nach rechts. Mario muß in den vier Königreichen von Sarasaland - Birabuto, Muda, Easton und Tschai - eine Reihe von Abenteuern bestehen. Jedes Königreich besteht aus drei Gebieten, wobei der Herrschers eines Reiches jeweils im letzten Gebiet wohnt. Mario hat nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung, in der er ein Gebiet durchqueren muß. In jedem der vier Reiche lauern eine Menge verschiedener Feinde auf ihn, so daß er alle seine Fähigkeiten voll einsetzen muß: Laufen, Springen, und auch ein U-Boot und ein Flugzeug lenken. Marios letztendliches Ziel ist das Königreich Tschai, wo Prinzessin Daisy gefangengehalten wird.

Beispiel: Reich 1



Reich 1: Birabuto
Reich 2: Muda
Reich 3: Easton
Reich 4: Tschai

*Das dritte Gebiet in den Reichen 2 und 4 rollt jeweils von selbst ab.

*Nachdem Mario den Gebieter eines Reiches geschlagen hat, muß er auf den Schalter vor dem Tor treten, um ins nächste Reich gelangen zu können.

•Zeit

Von dem Augenblick an, in dem Mario losgeht, verringert sich die Zeit oben rechts im Bild. Die Zeit, die nach seiner Ankunft am Ziel übrig ist, wird zehnfach auf die Punktzahl angerechnet.

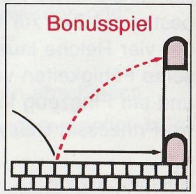
•Ziel

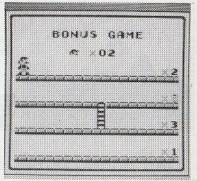
Am Ende jedes Gebietes hat Mario die Wahl zwischen einem oberen und einem unteren Eingang. Durch den oberen Eingang gelangt er in eine Bonusrunde.

•Bonusspiel

Wenn Sie die Zeit für gekommen halten, lassen Sie Mario mit Knopf B nach rechts losmarschieren.

Auf der rechten Seite erwarten ihn vier Bonustypen: 1fach (1UP), 2fach, 3fach und eine Blume.





Bonusbildschirm

3. SPIELHINWEISE

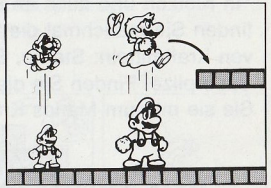
•Springen

Mario und Super-Mario können beide gleich hoch springen.

*Je länger Sie Knopf A niederdrücken, desto höher springt Mario.

*Wenn Sie während des Sprunges links oder rechts auf der Steuerung ✚ drücken, springt Mario in diese Richtung.

*Lassen Sie Mario mit Knopf B beschleunigen, dann kann er sogar noch höher springen.



Um Mario auf Dinge hinaufspringen zu lassen, drücken Sie mitten im Sprung auf die rechte Seite der Steuerung ✚.

•Bonusgegenstände

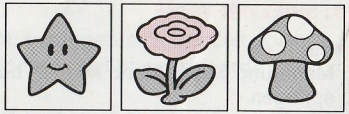
Herz
Mit einem Herz bekommt Mario ein extra Leben.

Münze
Für 100 Münzen, die Sie einsammeln, bekommt Mario ein extra Leben.

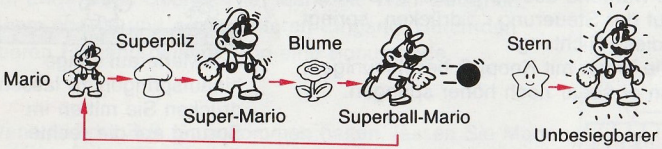
Rätsel-Klötze
Bei denen weiß man nie, was einen erwartet. Lassen Sie sich überraschen!

•Marios Kräftevermehrung

*In Klötzen und auch an anderen Stellen finden Sie manchmal die folgenden Arten von Kraftmitteln: Sterne, Blumen und Superpilze. Finden Sie diese, und nehmen Sie sie mit, um Marios Kräfte zu stärken.



Stern Blume Superpilz



*Sobald Super-Mario oder Superball-Mario von einem Feind berührt werden, werden sie einfach wieder ein normaler Mario.

*Für kurze Zeit, nachdem Mario in den Normalzustand zurückgekehrt ist, blinkt er und ist unbesiegbar.

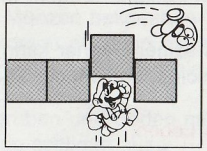
*Wenn Mario einen Superpilz aufsammelt, wird er in Super-Mario verwandelt und kann Klötze kaputtschlagen.

*Lassen Sie Mario eine Blume pflücken, dann kann er Superbälle werfen. Der Superball prallt in einem rechten Winkel von Wänden und Klötzen ab und Mario kann damit Feinde besiegen oder Münzen einsammeln. Der Superball verschwindet nach einer bestimmten Zeit.

*Sollte Mario einen Stern erwischen, beginnt er zu blinken und ist dann für eine kurze Weile unbesiegbar. Die Feinde können ihm nichts anhaben.

•Mit Gegnern fertigwerden

*Gegner, die auf Klötzen stehen, können von unten fertiggemacht werden.
Bei den meisten Gegnern am Boden hilft draufspringen.



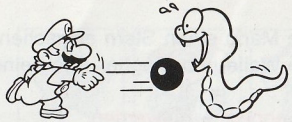
Von unten schlagen

Draufspringen

*In bestimmten Gegenden kann Mario unter Wasser mit Torpedos und in der Luft mit Raketen auf seine Feinde losgehen.

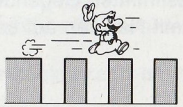
Abfeuern einer Rakete in der Luft.

*Wenn Mario einen Superball hat, kann er ihn gegen seine Feinde schleudern.



*Im unbesiegbaren Zustand braucht Mario die meisten seiner Gegner nur anzurempeln.
*Vorsicht! Einigen seiner Gegner kann Drauftreten nichts anhaben, einigen tut die Superkugel nichts, und wieder andere sind gegen alles immun!

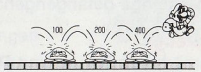
•Mario verliert ein Leben,
*Wenn er von einem Feind berührt oder von Feuer umgeben ist (Super-Mario verwandelt sich in den normalen Mario zurück, und das Spiel geht weiter).
*Wenn er in ein Loch im Boden fällt.
*Wenn die Zeit abgelaufen ist.



4. SUPER MARIO LAND GEHEIMTRICKS

*In Gegenden mit Bodenspalten müssen Sie auf Knopf B drücken, dann kann Mario, ohne hineinzufallen, darüber hinweglaufen. (B) + (+)
*In einigen der Röhren sind Schatzkammern verborgen. Schicken Sie Mario mit der Steuerung ✚ kurz zum Nachschauen hinunter, wenn er auf einer Röhre steht.

*Springen, auch wenn nichts zu sehen ist
Es gibt eine Menge Geheimnisse zu entdecken bei Münzen und Klötzen, die plözlich aus dem Nichts auftauchen.
*Der Bonus vervielfacht sich, wenn Mario reihenweise auf Gegner draufspringt.



*Jede Münze ist 100 Punkte wert. Bei 100 Münzen bekommen Sie nicht nur eine ausgezeichnete Punktzahl; Mario bekommt auch ein extra Leben.
*Für kaputte Blöcke gibt es 50 Punkte. Versuchen Sie, so viele wie möglich kaputtzuschlagen.
*In einigen Gegenden stößt Mario auf Fallgruben und Böden mit Nadeln, deren Spitzen vergiftet sind. Beides geht für Mario schlimm aus.
*Bei jeweils 100000 Punkten wird das Spiel einmal verlängert. Bei einer Punktzahl von über 100000 am Ende eines Spiels, erscheint das Titelbild mit dem Hinweis auf Verlängerung (CONTINUE). Stellen Sie den pilzförmigen Zeiger mit dem Auswahlknopf (SELECT) neben "START" und drücken Sie auf START, wenn Sie ganz von vorne anfangen möchten. Stellen Sie den Zeiger neben "CONTINUE" und drücken Sie auf START, wenn Sie Ihr Spiel fortsetzen möchten.
*Nachdem Tatanga besiegt und Prinzessin Daisy gerettet ist, ist das Spiel vorbei. Ein Knopfdruck verwandelt dann den pilzförmigen Zeiger in einen Mario, und eine mit Gegnern gespickte Unterwelt tut sich auf.
*Zum Zurückstellen auf Anfang die Knöpfe A, B, START und SELECT gleichzeitig drücken.

5. VORSTELLUNG DER SPIELFIGUREN

Prinzessin Daisy
Daisy wird von Tatanga gefangengehalten. Mario muß sie retten.

Sky Pop (Flugzeug)
Mario kann damit herumfliegen und Raketen abfeuern.

Marine Pop (U-Boot)
Mario kann sich darin unter Wasser frei bewegen und Torpedos abfeuern.

Kopfüber(Kopfstand)-Pakkun 400 Punkte
Eine Pakkun-Blume, die von oben her angreift. Passen Sie auf, daß sie Mario nicht in den Kopf beißt.

Pakkun-Blume 100 Punkte
Diese menschenfressende Blumenart wächst aus Röhren heraus und streckt blitzschnell ihren Kopf hoch. Drauftreten hilft nichts.

Pompon-Blume 800 Punkte
Läuft herum und verstreut giftigen Blütenstaub in der Luft.

Nokobon 100 Punkte
Die Bombe auf dem Rücken dieser Schildkröte explodiert bei Berührung. Nicht draufspringen!

Tschibibo 100 Punkte
Ein furchtsamer Pilz, der einfach so herumläuft.

Kumo 400 Punkte
Dieses spinnenartige Wesen hat vor, auf Mario zu springen.

Tokotoko 400 Punkte
Eine Steinfigur, die wütend umherrennt und dabei ihre Fäuste schüttelt.

Nyololin 800 Punkte
Er schleicht feige durch die Gegend und bläst Giftwolken auf Mario.

Batadon 800 Punkte
Eine Steinfigur mit Flügeln, die Mario zerquetschen will.

Mekabon 400 Punkte
Dieser Roboter greift Mario mit seinem Kopf an. Er kann durch Draufspringen erledigt werden.

Suu 400 Punkte
Eine Höhlenspinne, die sich geräuschlos an ihrem Faden auf Mario herunterläßt.

Gao 800 Punkte
Gao ist etwas steif in den Gelenken und bewegt sich nicht, kann Mario aber mit Flammenbällen angreifen.

Gantschan
Felsbrocken, die plötzlich vom Himmel fallen und fürchterlichen Schaden anrichten können, wenn sie auf einen drauffallen. Man kann nichts gegen sie ausrichten, aber man kann auf sie draufspringen und sie als Stufen benutzen.

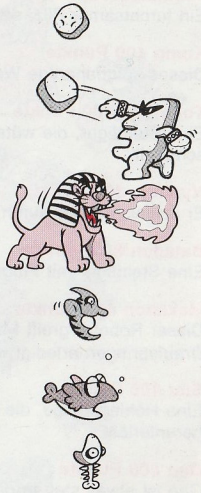
Hiyoihoi..5000 Punkte
Hiyoihoi ist der Herrscher des Reiches Easton, der sich aus einem Tokotoko entwickelt hat. Passen Sie auf, daß Sie nicht von den Felsbrocken getroffen werden, mit denen er wirft. Nicht draufspringen, sondern mit 10 Superkugeln bekämpfen.

König Totomesu 5000 Punkte
Er ist der Gebieter des Reiches Birabuto, springt auf und ab und spuckt Feuer. Draufspringen richtet hier gar nichts aus, sondern man braucht 5 Superkugeln.

Yurarin 400 Punkte
Dieser Handlanger von Dragonzamasu lebt im Wasser und zittert sich darin vorwärts: 2 Torpedos genügen.

Torion 100 Punkte
Menschenfressende Fische, die immer zu dritt jagen. Sie können sie mit einem einzigen Torpedo erledigen.

Honen 100 Punkte
Dies ist das Skelett eines Fisches, der von Tatanga gefressen worden ist. Es treibt stehend im Wasser und widersteht sogar Superkugeln.



Yurarin Boo 400 Punkte
Der große Bruder vom Yurarin, der sich auf und ab bewegt, Flammenbälle spuckt und gegen Superkugeln gefeit ist.

Gunion 800 Punkte
Der Gunion schaukelt im Wasser auf und ab. Seien Sie vorsichtig, denn wenn Sie ihn mit zwei Torpedos treffen, teilt er sich und greift an.

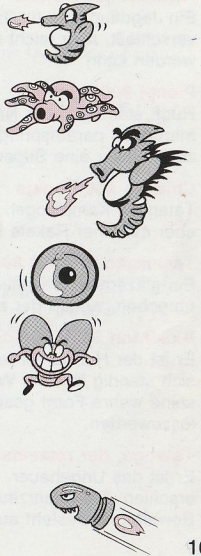
Dragonzamasu 5000 Punkte
Der Gebieter des Reiches Muda, der von Tamao bewacht wird. Er bewegt sich auf und ab und spuckt Flammen. Mario braucht 20 Torpedos, um ihn zu bekämpfen.

Tamao
Der unbezwingbare Wächter, der in Dragonzamasus Zimmer wohnt um den Gebieter zu schützen.

Fly 400 Punkte
Diese blutsaugende Fliege ist immer irgendwo in der Nähe. Mario muß auf sie draufspringen.

Bunbun 800 Punkte
Bunbun summt in der Luft herum und wirft mit Pfeilen.

Gira 400 Punkte
Gira, ein Geschoß, hebt von einem Startplatz ab. Mario muß drauftreten.



Roketon 400 Punkte
Ein Jagdflugzeug für Tatangas Wache, das Kanonenkugeln verschießt, aber leicht mit einer einzigen Rakete abgeschossen werden kann.

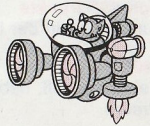
Pionpi 800 Punkte
Hüpft ständig in der Nähe von Mario herum und belästigt ihn. Sooft man auch daraufspringt, kommt er doch immer wieder ins Leben zurück. Nur eine Superkugel hilft.

Chicken 400 Punkte
Tatangas Kampfvogel. Er segelt zickzack und auf Mario zu, kann aber mit einer Rakete beseitigt werden.

Tschikako (Glitter) 800 Punkte
Ein glitzernder Segelflieger; sein Körper ist mit einer Schutzhülle umgeben, wegen der man für Tschikako 10 Raketen benötigt.

Biokinton 5000 Punkte
Er ist der Herrscher des Reiches Tschai, der so scheu ist, daß er sich ständig in einer Wolke versteckt. Bis jetzt hat noch nie jemand seine wahre Form gesehen. 20 Raketen sind notwendig, um ihn loszuwerden.

Tatanga, der rätselhafte Raumfahrer 5000 Punkte
Er ist das Ungeheuer, das eines Tages aus den Tiefen des Alls erschien. Sein Fahrzeug ist der Kampfroboter Pagosu, und seine Bewaffnung besteht aus verstreuten, unberechenbaren Raketen.



GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim

PRINTED IN JAPAN